



<튀어나와요 동물의 숲> 서신 교환 (The *Animal Crossing: New Leaf* Letter Series)

작성자: 가마수트라 스태프

작성일: 2013년 7월 11일

닌텐도의 3DS 타이틀 <튀어나와요 동물의 숲(Animal Crossing: New Leaf)>에 대한 글은 가마수트라에 이미 여러 번 실렸었다. 우리는 제작자 에구치 카츠야(Katsuya Eguchi)와 인터뷰¹를 했었다. 크리스천 너트(Christian Nutt)도 <동물의 숲>의 디자인이 훌륭하다고 생각하는 이유를 적시하는 심층분석 칼럼²을 쓴 적이 있다.

하지만 우리는 다른 시각에서 이 게임을 다시 고찰해보려 한다. 이렇게 분석할 수 있는 게임에 대해 다양한 관점을 살피는 일은 언제나 유용하기 때문이다. 이 글에서는 가마수트라의 영국판 에디터 마이크 로즈(Mike Rose)와 뉴스 에디터 크리스 리그먼(Kris Ligman)이 크리스천 너트와 함께 이 게임에 대해 폭넓은 토론을 나눈 일련의 이메일들을 소개한다. 세 사람 모두 <튀어나와요 동물의 숲>을 플레이하고 있으며, 앞으로 보게 되겠지만 각자 게임에 대해 다양한 시각을 제공할 것이다.

보낸 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 마이크 로즈, 크리스 리그먼

¹참조링크: http://www.gamasutra.com/view/feature/194661/an_inviting_miniworld_how_.php

²참조링크: <http://www.gamasutra.com/view/news/195157/>

저는 닌텐도 게임큐브(GameCube) 버전의 오리지널 <동물의 숲>을 정말로 좋아했어요. 하지만 게임큐브 버전을 엄청 많이 플레이 했었음에도 불구하고, 지난달에 <튀어나와요 동물의 숲>에 얼마나 시간을 쏟게 될지나 얼마나 좋아하고 동경하게 될지를 전혀 예상하지 못했어요. 올해가 아직 많이 남아있지만 어떤 게임이 올해의 게임이 될지 분명해 질 때가 있죠. 저에게 올해의 게임은 당연하게도 <튀어나와요 동물의 숲>이 될 것 같아요.

여러분의 생각은 어땠었는지, 그리고 이제 한동안 플레이를 하셨으니, 실제 게임을 플레이 하면서 그 생각들이 어떻게 맞아 들어 갔는지 궁금합니다.

보낸 사람: 마이크 로즈

받는 사람: 크리스 리그먼, 크리스천 너트

음, 사실 저는 게임큐브 버전의 <동물의 숲>을 좋아하지 않았습니다. 전혀요. 광고를 보고 이 게임을 골랐던 기억이 나네요. 저와 동생은 같은 마을에서 게임을 시작했는데, 동생이 저보다 훨씬 더 많은 성과를 올렸죠. 저는 그냥 이해가 안됐어요. 게임을 실행한 다음 과일을 찾아 다니고 바위를 부수고 우스꽝스러운 동물들에게 말을 걸어보고 난 후(애네들은 보통 욕으로 인사를 대신했죠.), 저는 정확히 무슨 성과를 얻은 건지, 시간 낭비를 한 거나 아니었는지 의문을 품은 채 게임을 꺼버렸습니다.



그렇다면 제가 왜 <튀어나와요 동물의 숲>을 택했을까, 궁금하시죠? 순전히 트위터 때문이었다. 개발자들과 저널리스트들이 이 게임을 과장해서 정신없이 찬양하는 것을

계속 그냥 보고 있으려니까요, 저는 큰 화제가 되는 무언가를 놓쳤다는 느낌을 싫어하는 사람이거든요. 비디오 게임과 관련된 것이라면 특히요. 그래서 샀죠. 처음 며칠 동안은 구매한 것을 후회했어요. 하지만 어느 날 갑자기 제 속에서 뭔가 깨달음이 있었고, 지금은 매일 아침 닌텐도 3DS를 붙잡고 앉아있죠. 폭발물을 터뜨려 가능한 모든 것을 수집하러 다니고 이것저것을 업그레이드하면서 한 주가 끝나기 전에 무슨 보상을 받게 될 것인지를 걱정하고 있습니다. <동물의 숲> 벌레(bug)를 (아직 그 벌레를 부엉이(Blathers)에게 주지는 않았지만)잡았다고 해야겠죠.

제 생각에 <튀어나와요 동물의 숲>과 게임큐브 버전의 큰 차이점은 이것이 휴대용 게임이라서 어디에서 무엇을 하고 있든 구매받지 않고 즐길 수 있다는 점입니다. 오리지널 버전을 플레이하려면 게임큐브를 켜고 앉아 조이스틱으로 메뉴를 탐색해야 했죠. 이제는 휴대용 게임기의 커버를 열기만 하면 됩니다. 그래서 저는 닌텐도 DS 버전을 플레이했으면 어땠을까 궁금해 졌어요. (물론 이것은 제가 오리지널 버전을 싫어했기 때문입니다).

보낸 사람: 크리스 리그먼

받는 사람: 크리스천 너트, 마이크 로즈

저는 이번에 <동물의 숲> 시리즈를 처음 해봤어요. 게임큐브 버전은 한번도 해본 적이 없으며, 역시 한번도 플레이해 본 적 없는 <목장이야기(Harvest Moon)> 시리즈와 항상 헛갈렸죠. 그 이유는 확실치 않아요. 아마 제가 그저 할 일이 많은 게임을 그다지 즐기지 않기 때문일겁니다.

확실히 <튀어나와요 동물의 숲>은 할 일이 많아요. 게임에서 대부분의 아침 일상은 푼돈과 물주지 않은 꽃을 구하러 온 마을을 돌아다니는 것이다. 일본 어린이들에게 훌륭한 어른이 되기 위해서는 반복이 거듭하는 것이 중요하다는 교훈을 주려고 만든 게임이라면, 그 점에선 성공했죠.

마이크와 마찬가지로 저도 <튀어나와요 동물의 숲>을 플레이할 생각은 없었지만, 트위터 알림에 낚였어요. 제 생각에는 특히 대프니 데이비드(Daphny David)의 트윗³과 리트윗에 낚였던 것 같습니다. 저는 이 놀랍도록 파격적인(제가 보기엔 닌텐도에게

³참조링크: <https://twitter.com/daphaknee>

있어 파격적인) 것들을 이야기하는 동물 주민들의 캡처화면들을 보기 시작했죠.

마침내 저를 사로잡았던 것은 "이제 2013년이에요. 애들이 화장을 하고 있어요!" 같은 말을 하는 마을 주민 캡처였어요. 귀여운 마을 건설 시뮬레이션보다 여기에 즐길 만한 요소가 더 많을 것 같아서, E3 직후 기차를 타고 가족들을 만나러 가는 길에 이 게임을 가져갔죠.



그런데 집에 갔더니, 놀랍게도 조카뿐만 아니라 제 여자 형제 중 2명이 <튀어나와요 동물의 숲>을 하고 있더라고요. 우리 네 사람은 밖에서 노는 대신 거실에서 딱정벌레를 잡는 데 오랜 시간을 보냈죠. 진짜로 새벽 2시까지 했어요.

이렇게 같이 모여서 하는 협동작업은 원거리 플레이어에서는 느끼지 못했던 방식으로 게임에 빠져들게 하더군요. 인터넷 친구들과 서로 방문하고 그런 일들도 좋아했 그와 비슷한 것을 좋아하지 않았다는 얘기는 아니고요. 특히 쉬운 화면 캡처 기능을 넣은 점은 훌륭해요.

레이 알렉산더(Leigh Alexander)는 <캔디 박스(Candy Box)>에 대해 소셜게임보다 더 사회적인 게임이라고 평가한 적이 있는데⁴, 제 생각에는 <튀어나와요 동물의 숲>이 그와 비슷하게 작동하는 것 같아요. 플레이어가 게임을 **통해서** 다른 사람들과 얼마나 소통하는지 때문이 아니라, 게임 **그 자체 때문**이에요. 온라인 멀티플레이 경험을

⁴참조링크:

http://www.gamasutra.com/view/news/191740/Why_Candy_Box_became_more_social_than_social_games.php

일상적으로 확인하는 사람으로서, 저는 혼자 독자적인 일들을 하러 갈 수 있고, 트위터에서 어떤 것에 대해 불평을 하면 여러 사람들 위로해 주는 것을 정말로 좋아한다는 것을 알게 되었어요.

그건 그렇고 저는 지금까지 85시간을 했는데, 여러분은 어떠세요?

보낸 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 마이크 로즈, 크리스 리그먼

저는 이미 한참 전에 100시간을 채웠죠.⁵ 지금은 얼마나 됐는지도 모르겠네요. 누가 저한테 마을을 열어둔 채로 다른 사람들이 찾아올 수 있게 놔두는 건 아니냐고 물었는데, 그런 적은 없어요. 거의 모든 시간 동안 꽤 활발하게 플레이 하고 있습니다.

이전의 칼럼⁶에서 저의 관심을 끌었던 이 게임의 수명은 사람의 주의력이 잠시 동안 새롭고 매혹적인 무언가로 옮겨 갔다가, 그 다음에는 다시 다른 것으로 완전히 옮겨 가는 자연스러운 방식에 따른다고 썼었죠. <튀어나와요 동물의 숲>은 오픈 시스템을 통해 이를 장려합니다(QR 코드 리더를 가지게 되었으면 자연히 QR 코드 패턴에 관심이 생기고, 2층 전시 공간에 이르렀을 때에는 박물관을 건설하는 일에 관심이 있게 되죠). 하지만 저는 그 이상의 것이 있다고 생각합니다.

저에게도 이 게임의 장점 중 하나를 보여주는 재미있는 일화가 있습니다. 저는 집에 화장실을 설치했는데, 여기에는 소변기(게임에서는 "남자 화장실"이라고 부릅니다)가 하나 있었어요. 그때 동물 중 하나가 우리집에 와 봐도 되는지를 물었어요. 그리고 우리집에 와서는 저의 장식 기술에 대해 평가했는데, 그 동물이 이렇게 말했어요. "이렇게 남자 화장실을 모든 사람이 볼 수 있게 설치하는 것은 이상하네요."

그리고 나서 그 동물이 그것을 어떻게 설치해야 조각처럼 보이게 할 수 있는지를 알려주었고, 게임의 맥락은 예술로 바뀌었어요. 게임이 뜻하지 않게 뒤샹(Duchamp)의

⁵참조링크: <https://twitter.com/ferricide/status/349238668214542338>

⁶참조링크: <http://www.gamasutra.com/view/news/195157/>

다다이즘 작품⁷이 된 거죠. 그 동물은 아마 우리집에 어울리지 않는 물건에 대해서 항상 같은 이야기를 하지 않았을까 싶긴 하지만, 그 동물이 소변기에 대해 얘기했다는 그 우연한 발견만으로도 크게 미소짓게 되더라고요. 이런 우연한 발견의 순간(serendipity)들이 이 게임을 계속 플레이하게 해주는 것 같습니다.

보낸 사람: 마이크 로즈

받는 사람: 크리스 리그먼, 크리스천 너트

저는 여러분 앞에서는 명함도 못 내밀겠네요. 저는 겨우 15시간 플레이했습니다. 솔직히 저는 관심이 줄어들고 있어요. 일주일 전에는 아침에 일어나자마자 제일 먼저, 그리고 잠들기 직전까지 3DS를 붙잡았지만, 최근 며칠 동안에는 별로 안 했어요. 심지어 게임을 플레이하고 있는 동안에도 슬슬 지치기 시작했어요. 즉 과일을 모으고 화석을 건네주고 나비를 잡는 등, 할 일은 충분히 있지만, 그게 너무 많고 저를 괴롭히는 것으로 느껴지기 시작한 거죠. 마법이 확실히 약해지고 있고요, 일주일이나 며칠동안 게임을 안 하게 되기도 합니다.

제가 느낀 문제점은 놀랄 만한 요소나 다양성이 없다는 점입니다. 제가 게임을 실행했을 때 약간 다른 무언가가 일어나는 날들은 최고예요. 즉 새로운 누군가가 나타나 마을 돌아다니면서 무언가를 하라고 하거나, 새로운 건물이 나타날 때요. 하지만 대부분의 경우 이런 일은 일어나지 않으며, 저는 빌린 돈을 갚고 더 많은 건물을 건설하기 위한 돈을 벌기 위해 갖은 고생을 하게 되죠. 이제 한 때 휴대폰으로 즐겼었던 끔찍한 무료 모바일 게임, 즉 어떤 농작물을 심고 수확하면 하루가 지나가는 그런 게임들처럼 느껴지기 시작했어요. 저는 이런 의문이 듭니다. 나는 왜 이걸 하고 있는가? 내가 정말 게임을 즐기기 때문인가, 아니면 결국에는 내가 이 게임에서 가치있는 무언가를 얻을 거라는 희망으로 의무감 때문에 하고 있는 것인가?

그러니까 이 게임은 아주 잠깐 저를 사로잡았고, 매력은 약해지고 있으며 확실히 저는 그만두기 쉬운 지점에 와 있습니다. 저는 그저 게임에 본질적인 요소가 좀더 많았으면 좋겠는데, 지금으로선 <튀어나와요 동물의 숲>에는 그런 게 전혀 없어요.

⁷참조링크: [http://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_\(Duchamp\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_(Duchamp))

보낸 사람: 크리스 리그먼

받는 사람: 크리스천 너트, 마이크 로즈

마이크가 무슨 말을 하는지 조금은 알 것 같네요. 하지만.. 잘 모르겠어요. 저는 이 게임의 매력이 반복에 있다고 생각합니다. 게임 속에서 아무데로나 다니지 말라고 잔디밭이 시드는 것처럼 말이에요. 사람들이 이사 오는 것 같은 일상적인 소소한 사건들로 방해받는 일이 드물기 때문에, 그런 자잘한 일상적인 의식을 만들어 놓은 거죠. 저는 이런 점이 영화나 TV 같은 다른 미디어에서 반복을 미학으로 삼는 것을 생각하면 그렇게 지나치지 않다고 생각합니다. <튀어나와요 동물의 숲>은 그 안에서 새로운 것을 발견하는 게임이면서, 일상적인 삶의 리듬과 아주 밀접한 관계가 있는 게임이기도 하죠.

마이크의 비판이 부당하다고 말하려는 것이 아닙니다. 전혀요. 오히려 그 점은 고려해야 하는 완전히 정당한 이유라고 생각합니다. 그래서 목가적인 고요함에 대한 게임들조차도, 요란한 소음 속에서도 더 주의를 끄는 요소로 호기심을 자극하고 갈채를 올리는 류의 게임 경험에 기반하고 있죠. 이런 게임들은 페이스북 이용자들이 소셜결제를 하게 만들려고 유머를 활용하진 않죠. 하지만 이런 미학에 빠져 있다면(제가 보기엔 크리스천과 제가 그런 것 같은데요), 이런 것들이 모두 매력적이지요.

예를 들자면요. 우리가 이 메일을 쓰고 있는 시점에 <튀어나와요 동물의 숲>은 한여름 모드로 막 넘어갔지요. 트위터에서 누군가가 다음과 같은 글을 남긴 걸 봤습니다. "좋아요. 이제 게임이 애니메이션(anime)에 나오는 그리운 늦여름 에피소드처럼 느껴지겠군요." 그리고 어떤 면에서 애니메이션(어쨌든 서양에 가장 많이 알려진 일본의 대중문화)에는 우리가 겪어보지 못한 과거에 대한 향수를 불러 일으키기 위한 훌륭한 방식이 있는 것 같습니다.



다지리 사토시(Satoshi Tajiri)와 미야모토 시게루(Shigeru Miyamoto)가 각각 <포켓몬>과 <젤다의 전설>을 제작할 때 자연 탐험에 대한 젊은 시절의 열망을 기초로 했다는 것은 잘 알려져 있죠. 그리고 저는 그런 움직임이 문화를 통해서뿐만 아니라 문화를 가로질러서도 이루어진다고 생각합니다. 우리가 점점 도시화되고 이런 자연적이고 소규모의 마을들이 사라지면서, 편안함에서 벗어나 일종의 가상 아웃도어로 도피하게 되는거죠 .

사실 저는 <튀어나와요 동물의 숲>이 근대성의 침범에 대해 비판하는 방식이 마음에 듭니다. 마을을 업데이트하기 위해 하는 모든 일들이 근대성을 공격하죠. 즉 플레이어가 수집하는 벌레들은 "재활용"되고, 얼마나 조심스럽게 걷느냐와 상관없이 잔디는 죽고요. 그리고 돈을 더 많이 쓸수록 너굴(Tom Nook)과 아이들은 너무 큰 편의점과 쇼핑 센터들이 있는 고요한 중심가를 더욱 철저히 점검합니다. 플레이어는 이 시골 마을로 도피하는 게임을 시작하고서는 큰 도시를 따라잡는 데 모든 시간을 투자하죠.

아무튼... 다소 숨막히게 학문적인 내용이 되었네요. 그리고 물론 이게 **유일한** 해석이라고 생각하지는 않습니다. 그런데, 크리스천이 뒤상을 끌어들이면서 이 이야기를 시작한 거잖아요! 사실 이안 보고스트(Ian Bogost)가 <동물의 숲> 시리즈에 대한 글을 써서요, 최근에 그의 책을 몇 권 (더) 주문했어요. 다음에 메일 쓸 때 어떤 내용이 있었는지 전해 드릴게요.

보낸 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 마이크 로즈, 크리스 리그먼

저는 크리스보다 훨씬 더 깊이 들어가서 여러분이 <튀어나와요 동물의 숲>과 "끔찍한 무료 모바일 게임" 사이의 결정적인 차이점을 보지 못한다는 점을 얘기하려고 합니다. 이것이 제가 이 게임에 대한 입장을 논할 때 가지고자 하는 포인트인데, 더 강조해야 된다고 생각합니다. 무료 모바일 게임들은 일반적으로 디자인의 측면에서 형편없는데, 게임을 다시 플레이할 동기를 주어야 하기 때문이죠.

이거 하라. 아니면 저렇게. 플레이어에게 주어진 선택지는 이것뿐입니다. 즉 농작물을 건강하게 유지하라. 그렇지 않으면 농작물을 잃을 것이다. 이 게임은 X에 대한 게임이므로 여러분은 X를 잘 관리해야 한다. 그렇지 않으면 어렵게 쟁취한 X를 빼앗길 것이다.

<튀어나와요 동물의 숲>에는 이런 강제가 없습니다. 물론 잘 관리하지 않는다면 꽃이 시들거나 잡초가 자랄 테지만요. 그러나 오래된 꽃이 지면 서서히 새로운 꽃이 자랍니다. 플레이어가 발굴하지 않는다면 화석은 그대로 묻힌 채 있겠지만, 별 상관 없죠. 화석을 발굴하는 일에 관심이 없으면 발굴하지 않으면 됩니다. 다른 일을 하세요. 다른 모든 사람들처럼 7월 1일에 우리 마을에 매미가 나타납니다. 저는 그 매미들을 채집할 수도 있고, 아니면 그냥 무시하고 게임의 계절 주기를 이루는 풍경의 일부로 즐길 수도 있습니다. 부엉이는 만나지 않고 지낼 수도 있고요.

플레이어에게는 수많은 선택지가 있고, 게임에는 결정적인 정답이 없습니다. 모든 활동들은 시스템의 관점에서도 본질적인 가치가 있으며(플레이어는 그 활동에 쏟았던 것을 보상받고요), 동시에 플레이어가 할 수 있는 다른 모든 가능성만큼 본질적으로 재미있는 것 같습니다. 사실 <튀어나와요 동물의 숲>은 본질적으로 재미있어서 플레이어에게 다시 플레이하라고 겁을 줄 필요가 없거든요.

자신에게 열려 있는 어떤 선택지도 맘에 들지 않는다면 이 게임이 맞지 않는 거죠. 그 모든 선택지가 얼마나 귀찮은 일로 보일지 알 것 같습니다. 하지만 그 선택지들이 가능성으로 보인다면 반대로 이 게임은 적절한 게임이 되고요. 저에게 이 게임은 내가 이런저런 방법으로(친구들을 통해, 그들의 방문을 통해, 소셜 미디어를 통해) 찾아낸 가능성들이 서서히 펼쳐지는 과정입니다. 이것이 게임큐브 버전보다 이 버전이 저를 사로잡았던 이유이기도 하고요.



그리고 크리스가 했던 이야기는 물론 사실입니다. 일본 대중문화에서 향수에 대한 일본식 향취를 언제든지 발견할 수 있죠. 스튜디오 지브리의 <붉은 돼지>가 그 분명한 사례일텐데, 미야자키 하야오에게 충분히 좋다면 누구에게라도 충분히 좋습니다. 제레미 패리쉬(Jeremy Parish)의 글에서 지적했듯이 <튀어나와요 동물의 숲>도 실제 향수를 불러 일으킵니다. 이 게임의 재미를 아직 못 느끼시겠다면 제레미 패리쉬의 글⁸을 한 번 읽어 볼 만 합니다.

다지리와 <목장이야기>의 제작자 와다 야스히로(Yasuhiro Wada)도 자신이 그 시리즈를 제작하는 동기가 되는 것으로 분명히 도시화를 꼽았습니다. 도쿄는 모든 측면에서 거대한 도시죠, 제 생각에는 이 거대한 도시가 일본 제작자들이 서양의 게임 산업에서는 비슷한 결과를 찾아볼 수 없는 방식으로 이 게임을 만들게 한 것 같습니다. (참고로 게임 개발자 컨퍼런스 2012 사이트에 무료로 공개되어 있는 와다가 쓴 <목장이야기>⁹의 포스트모템을 읽어보세요.)

중요한 사실은 <튀어나와요 동물의 숲>이 저에게는 일이 아니라 작은 휴가처럼 느껴진다는 점입니다. 저는 긴장을 풀기 위해, 그리고 현실에서 벗어나기 위해 이 게임을 플레이해요.

신경 쓸 게 많은 가상의 일들이 그 자체로 마이크에게 만족스럽지 않은 이유가 궁금하네요. 소셜게임에 대한 낙인 때문일까요, 아니면 게임플레이가 단순하기 때문인가요? 저는 마이크가 <튀어나와요 동물의 숲>에 없다고 말하는 "더 본질적인

⁸참조링크: <http://www.usgamer.net/articles/time-and-a-word-about-animal-crossing>

⁹참조링크: <http://gdcvault.com/play/1015842/Classic-Game-Postmortem-Harvest>

것"이 무엇인지 궁금합니다.

보낸 사람: 마이크 로즈

받는 사람: 크리스 리그먼, 크리스천 너트

제가 무료 게임과 비교한 것은 디자인적 제약을 평행적으로 비교했다기 보다, 저에게는 할 일이 그렇게 많지 않게 느껴진다는 점을 말한 겁니다. 그 얘기를 이렇게 고쳐볼게요. 저는 지금 여기 앉아서 두 시간 동안 <튀어나와요 동물의 숲>을 플레이하면서 시간을 보낼 수 있습니다. 따라서 분명히 할 일은 많아요.

차라리 게임이 제공하는 것들이 아주 빨리 점점 더 반복되고 무미건조해졌다고 봐야겠네요. 제 말은, 날이면 날마다 말 그대로 나무에서 과일을 따고 벌레를 때려 잡고 낚시를 하는데, 그런 활동들이 몇 주 전에는 게임의 중요한 매력이었지만 지금은 아주 지루해졌다는 거죠.

이제 저는 매일 게임을 붙잡고 그 안에 돈이 숨겨져 있는 바위를 찾아 다니다가 결국은 게임을 꺼버리게 됩니다. 돈을 찾지 못한다면 하루를 낭비했다는 느낌이 들기 때문이죠. 그리고 그게 저에게는 크리스천이 이야기했던 무료 게임에서의 강제들과 약간 비슷해 보였어요.



게다가 트위터에는 자신의 게임 캐릭터에게 입히는 옷이나 자신이 만든 새로운 패턴들에 흥분하는 사람들이 있는데, 그런 것들 중 어떤 것도 저에게는 재미가 없어요.

저는 예술과 미술 같은 것에 대한 재능은 조금도 타고나지 못했고, 새로운 패션을 실험하는 일에도 전혀 관심이 없거든요. 저는 게임을 시작한 날 제 게임 캐릭터에게 입힐 옷을 골랐고(방독면과 미국 원주민의 머리장식) 그 복장을 계속 유지하고 있어요. 사람들이 그런 것을 좋아하는 이유를 이해할 수는 있지만, 저와는 전혀 상관이 없습니다.

그러니까 저는 게임의 매력과 재치, 밝은 색채, 폭력적이지 않은 점에 끌렸지만, 2주 후에는 믿을 수 없을 만큼 단조롭게 느껴졌고 당장이라도 나의 아침을 돌려달라고 따지고 싶다는 겁니다.

제가 여러분에게 보냈던 이메일을 다시 읽어보니, 저는 "<동물의 숲> 벌레를 잡았다"고는 했지만 좋아한다는 말은 하지 않았네요. 지금 생각해 보니 제가 그것을 좋아했었는지도 모르겠어요. 그보다는 물건을 수집하고 무언가의 부분이 되는 일에 끌렸다가 지금은 그 느낌이 사라져서, 무엇보다 이 게임을 플레이했던 이유를 정말로 모르겠다고 해야 할 것 같습니다.

데일의 레이브(Rave of the Dale)의 명복을 빕니다.

보낸 사람: 크리스 리그먼

받는 사람: 크리스천 너트, 마이크 로즈

무료 게임과의 비교말인데요, 저는 본질적으로 나쁘지 않다고 생각합니다. 비교든 비난이든, 모두 단조롭지 않죠. 확실히 무료 게임은 단조로울 수 있고 대체로 단조로워요. 그리고 이런 일상적인 일과들이 지루하거나 더 악화되는 것에 대해 일종의 신경 과민을 느낀다면, 적어도 <튀어나와요 동물의 숲>의 어떤 부분들은 확실히 실망스러울 겁니다.

제가 다른 누군가를 대신해 말할 수는 없지만, 저는 모든 게임의 많은 사소한 의식들이 편안함을 준다고 생각합니다. 이 게임에는 반복적인 게임플레이와 특정한 정신적인 활동들(예를 들어 불교의 선(禪)도 수많은 반복을 요구하죠)과 비교되는 어떤 학문적인 일이 있지요. <튀어나와요 동물의 숲>이 종교적인 활동이라는 것이 아니라(물론 종교에 임하는 마음으로 플레이하는 사람도 있지만요), 일종의 명상적인 심리 상태를

고려한다면 그것이 <튀어나와요 동물의 숲>이든 <테트리스>든 <비주얼드(Bejeweled)>든 어떤 과제를 수행할 때 튀동숲의 모든 시스템(그리고 많은 무료 게임들의 시스템)의 매력이 아주 분명해진다는 겁니다.

마찬가지로, 정신적이거나 명상적인 모든 활동들의 추종자가 아니라면 이런 반복들을 접하고 "이건 시간 낭비야", "이건 이미 해봤어", "언제쯤 새로운 게 나오는 거야?" 같은 생각을 하기 쉽죠. 사실 이런 생각은 제가 <바이오쇼크 인피니트(BioShock Infinite)>를 플레이하면서 수없이 가졌던 생각과 거의 같아요. 게임에서의 활동이 여러분에게 공허하게 느껴진다면, 그렇지 않은 활동들에 비해 의미가 없을 수밖에 없죠.

이것은 주제에서 거의 완전히 벗어나는 이야기인데, 저는 무료 게임과 캐주얼 게임에서의 "생각없는 클릭"에 본질적으로 문제가 되는 무언가가 있다고 생각하지 않습니다. 생각없이 하는 활동은 좋은 것이 될 수 있어요. 이 게임들이 문제가 되는 이유는 크리스천이 언급했듯이 유료화와 강제성 때문입니다.

그리고 우리가 그저 할 일이 많다는 이유로 <튀어나와요 동물의 숲>을 무료 게임과 비교한다면, 많고 많은 "주요" 게임들에도 단순 작업이 그 만큼은 있습니다. <보더랜드(Borderlands)>나 수많은 FPS 게임, 또는 사실상 모든 아케이드 게임이 그 예가 될겁니다. 냉정하게 말하자면, "스크린을 비우시오"라는 명령을 초월한 게임은 거의 없죠.

솔직히 저는 무료 게임에 대한 언급이 바로 "캐주얼", "여성용", "생각없음"을 떠올린다고 생각합니다. 이들 자체는 부정적이거나 해롭지 않죠. 우리 세 사람 모두가 더 잘 알고 있다시피 말입니다. 저는 우리가 불평하면 할수록 이 게임을 더 불신하게 될 것이라고 생각해요. 그리고 네, 저 자신도 거기에 포함되죠. 그러니까 이야기를 계속해볼게요.

제가 며칠 전에 스트리트패스(StreetPass)로 다른 <튀어나와요 동물의 숲> 플레이어를 만났던 이야기를 했던가요? 동료는 아니고, 일하다가 우연히 알게 된 사람이었어요. 저는 로스 앤젤레스에 살고 있고, 제가 E3 같은 이벤트 말고(올해 E3에는 거의 참석도 못했네요!) 공적인 자리에서 스트리트패스를 통해 누군가를 만났던 횟수를 세어볼 수 있었죠. 제 경우에는 전체 트위터 알림보다 많은 양이었습시다!

보낸 사람: 크리스천 너트

받는 사람: 마이크 로즈, 크리스 리그먼

저는 이 게임이 깊이가 없다고 평가받는 걸 정말 참을 수가 없네요. 물론 개별적인 메커닉은 깊이가 없죠. 즉 낚시는 복잡하지 않거나 보람이 없으며, 숙련되지도 않죠. 하지만 그게 게임의 깊이를 형성하는 유일한 요소는 아니니까요.

메커닉의 깊이에 집중하지 않는 게임의 정당성을 부인하는 것은 그리 좋은 생각이 아니라고 생각합니다. 아주 제한되어 있어요. 저는 <바요네타(Bayonetta)>를 좋아하는데요, 이 게임은 믿을 수 없을 만큼 깊이가 있는 메커닉을 제공하는데, 그게 너무 지나쳐서 그 깊이를 가늠할 수조차 없죠. 저는 게임을 잘 못하거든요. 하지만 그게 게임이 추구할 수 있거나 추구해야 하는 유일한 깊이가 아니죠.



저는 이 게임이 "믿을 수 없을 만큼 단조롭다"는 마이크의 비난이 마음에 들지 않아요. <튀어나와요 동물의 숲>은 그렇게 단조롭지 않아요. 단순하죠. 이 두 단어의 의미는 하늘땅만큼 차이가 있어요. 이 게임이 단순하다는 사실이 제가 이 게임을 플레이하게 만드는 ¹⁰ 것입니다. 이 게임이 그렇게 단조롭지 않다는 사실이 제가 이 게임을 플레이할 수 있게 하는 것이고요.

¹⁰참조링크: <http://ferricide.tumblr.com/post/54728624434/7-eleven-update-done>

그리고 제가 앞에서 링크했던 글¹¹에서 제레미 패리쉬가 언급했듯이, 이 게임에는 엄청나게 많은 주제적인 깊이가 있습니다. 저도 이것이 아주 중요하며, 일반적으로 그 가치가 특히 과소평가되고 있다고 생각합니다. HD 게임은 텍스처를 많이 포함할 수 있지만, 보통은 텍스처를 많이 포함하지 않죠.

크리스가 구체적으로 <보더랜드>를 지적한 것은 특히 좋은 관찰이라고 생각합니다.

제가 <튀어나와요 동물의 숲>을 계속 플레이하는 이유 중 하나는 지금도 매번 게임을 플레이할 때마다 새로운 것을 발견하기 때문입니다. 그 새로운 것은 때때로 작은 것들이고 분명히 드물게 나타나지만, 한 가지는 분명하죠. 이 게임에는 언제나 진행되고 있는 무언가가 있어요. 제가 게임을 플레이하는 속도는 급격하게 느려지긴 했지만 여전히 매일 플레이하고 있으며, 바위에서 돈을 찾아내야 하기 때문이 아니에요.(물론 그 때문도 있지만.)

마지막으로 이런 의문이 듭니다. 이게 얼마나 오래 지속될 것인가? 저에게는 그 끝이 명확하게 보이지 않습니다. 게임의 재미가 점점 약해질 것은 분명하지만, 지금으로선 <튀어나와요 동물의 숲>과 실제로 감정적인 관계를 맺고 있으며 지금도 미지의 영역을 찾을 수 있거든요. 제가 이렇게 오랫동안 하나의 게임에 만족했던 적은 거의 없었어요.

¹¹참조링크: <http://www.usgamer.net/articles/time-and-a-word-about-animal-crossing>